Vous pouvez vous porter volontaire si vous voulez donner un coup de main aux aubergistes pour la préparation du repas, mettre la table, débarrasser la table. (la vaisselle sera faite le lendemain matin, à moins que ça vous branche de faire la vaisselle en roleplay).

Mon numéro de téléphone : 06 18 04 69 56.

Ronfleur.se.s : voyez si vous pouvez envisager de dormir sous tente ou à votre domicile.

+ Infos pratiques sur le site :

++ Gaz ouvrir les vannes : toutes les tourner à droite, puis ouvrir les bouteilles de gaz qui sont dehors.
++ Il y a des interrupteurs dans le bâtiments pour les projos extérieurs au niveau des sanitaires et de la grande bâtisse.
++ compteur au niveau du dortoir
++ compteur général (pour remettre le courant en cas de disjonction du quartier) : au niveau du hameau du val jouin
++ Ne pas faire de feu en dehors d'endroits dédiés (la cheminée dans l'auberge neutre, et possibilité de faire un feu d'extérieur devant l'auberge neutre) et ne pas tisonner le feu pour éviter les particules enflammées.

+ Le jour J, dispositifs spécifiques à cette session :

++ Des ateliers supplémentaires (à voir si on les fait tous ou pas) :

+++ Atelier confiance : rassemblées par communauté, les joueuses se disposent au plus proches des personnages dont elles sont proches et au plus loin des autres. Une joueuse lance une balle à une joueuse, qui doit dire ce qu'elle pense de son personnage, puis cette joueuse le lance à un autre, et ainsi de suite.

+++ Les ateliers seront faits en se groupant par communauté. Mais l'atelier "les mots durs et les mots tendres" sera doublé : une fois avec les personnes de votre communauté avec qui vous avez un lien, et une fois avec les personnes hors de votre communauté avec qui vous avez un lien.

++ Deux brassards :

+++ une ficelle blanche si vous êtes plutôt du genre à apporter du jeu aux autres (sans ficelle, vous signifiez donc que vous êtes en attente qu'on vous apporte du jeu)

+++ une ficelle noire si vous vous êtes OK pour du jeu intense (vous pouvez accepter de vivre des thématiques fortes, d'interpréter des émotions, d'aller au contact physique, mais vous vous gardez le droit de recourir aux techniques de sécurité émotionnelles par moments) : sans ficelle, vous avez un jeu plus intellectuel et plus en retrait au niveau des émotions et du contact physique (si on veut vous amener dans ces territoires, il faudra explicitement demander la permission et accepter tout refus) ou tout simplement + vous préférez jouer des tranches de vie sans pathos excessif. A priori, tous les sorcellistes ont une ficelle noire.

++ L'anonymat des écorchâtres et des exorcistes :

+++ Quand ils se présentent avec un foulard ou une cagoule alors que vous les avez croisé.e.s à visage découvert, vous devez faire comme si vous ne les reconnaissiez pas (ils sont comme les super-héros avec leur bandeau sur les yeux, sauf qu'ils vous agressent et vous détroussent).

++ Quatre lieux couverts :

+++ une auberge "neutre" (ce sera le quartier général de la communauté des aubergiste, et ce sera à eux de donner un nom à l'endroit) : c'est la zone où le repas collectif sera cuisiné (par des personnages volontaires, aubergistes ou non) et servi, et durant tout le jeu n'importe qui peut s'y rendre. C'est un sanctuaire : toute violence physique directe y est prohibée. On peut envisager d'y mettre des matelas pour dormir en-jeu.

+++ l'auberge clandestine (ce sera le quartier général de la communauté des sorcellistes, et ce sera à eux de donner un nom à l'endroit) : dans cet endroit mal famé, la violence physique directe est permise. On peut envisager d'y mettre des matelas pour dormir en-jeu.

+++ le dortoir hors-jeu : au premier étage de l'auberge, vingt places de dortoir pour vous reposer sans être dérangé.e.s par des actions en-jeu

+++ le local orga : dans le chalet en bois à côté de l'auberge des sorcellistes, un endroit pour discuter en mode hors-jeu. Ce sera le lieu des deux réunions orga planifiées.

++ Trois bosquets ardents (i.e zone de roleplay intense) :

+++ L'auberge clandestine sert de bosquet ardent couvert.

+++ Un autre bosquet ardent à découvert sera défini.

+++ D'emblée, toute zone en dehors des sentiers sera considérée comme bosquet ardent.

++ Les sentes (i.e. les coulisses du jeu)

+++ Le chalet en bois

+++ Toute zone à plus de quelques mètres des sentiers (soit au-delà du bosquet ardent)

+++ Les deux parkings sont considérés comme zone hors-jeu.

++ Des temps forts planifiés pour toustes :

+++ Durant tous ces temps forts, la violence physique est tabou.

+++ début du GN : les personnages sont groupés par communauté, chaque communauté célèbre un temps fort qui rassemble tous les personnages en son sein (la nature de ce temps fort sera à définir en août lors de la concertation en ligne de votre communauté)

+++ 20 h : repas à l'auberge "neutre" rassemblant tous les personnages du GN. Le repas est préparé à l'avance, en RP (pas forcément par des aubergistes), en revanche la vaisselle sera faite le lendemain en HRP (sauf si des aubergistes ou autres trouvent un intérêt roleplay à faire la vaisselle :) )

+++ 21 h : réunion des représentantes de chaque communauté dans le local orga, histoire de faire un point.

+++ 22 h : fête du solstice sur la place devant l'auberge, rassemblant tous les personnages du GN

+++ 23 H : deuxième réunion des représentantes de communauté dans le local orga.

+++ minuit : procession du pardon. Toutes les communautés (sauf les aubergistes, qui restent à l'auberge préparer l'arrivée de la procession) se réunissent en un point de la forêt puis font une procession aux chandelles jusqu'à l'auberge. Là, les aubergistes les accueillent. Chaque personnage doit pardonner une offense à un autre personnage.

+++ passé minuit : jeu libre, possibilité de dormir au lieu de jouer, ou de dormir "dans le personnage" en mode campement.

+++ Si vous voulez faire partie des représentant.e.s hors-roleplay de votre communauté, faites-le moi savoir. Vous aurez également à rappeler à votre communauté l'horaire des temps intercommunautaires (20h, 22h et minuit)).

++ Règles d'embuscade :

On peut courir vers sa proie ou juste crier « embuscade ! », ce qui signifie la même chose. Si vous n'avez pas vu la personne avant d'entendre « embuscade ! », jouez la surprise.

++ Boissons :

Les deux auberges proposent thés, tisanes, cafés, cidre et jus de fruits. Cidre et jus de fruit sont considérés comme étant de la bière. Si vous buvez votre verre cul sec, c'est considéré comme de l'alcool fort. Bière d'oubli : voir paragraphe suivant.

++ Une économie autour de la mémoire :

++ Dans les Sentes, les personnages souffrent de l'oubli. La mémoire est une denrée rare et elle peut servir de monnaie d'échange.

++ Chaque personnage dispose de quatre souvenirs suffisamment importants pour être monnayable : un souvenir par lien qu'il a avec un autre personnage (deux liens dans la fiche de mission de vie, deux liens dans la fiche de destin).

++ Pour les transactions mineures (par ex : une consommation à l'auberge), on vous demandera la petite obole : vous racontez (ou écrivez ou mimez) un de vos quatre souvenirs, mais vous les gardez toujours en mémoire. On ne peut payer deux fois avec la même petite obole : tenez votre feuille à jour mentalement ou au crayon.

++ Pour les transactions majeures, on vous demandera la grande obole : vous racontez un de vos quatre souvenirs, mais ce faisant vous cédez définitivement le souvenir à la personne (vous n'avez donc plus que trois souvenirs, l'autre en a cinq). La personne qui obtient ce cinquième souvenir s'identifier à vous dans ce souvenir (si votre souvenir était qu'unetelle vous a trahi, la personne croit que c'est elle qui a été trahie par unetelle et pas vous). Lors de la grande obole, pour marquer le coup, rejouez le souvenir sous forme d'une pièce de théâtre improvisée.

++ Si d'après votre concept de personnage, vous vous considérez comme très pauvre, vous ne pouvez pas honorer la petite obole : vous devez tout payer en grande obole. Dans les auberges, vous pouvez cependant commander "une boisson de fouine" : c'est une boisson hors-jeu (on considère que le personnage ne la boit pas ou l'a volée).

++ Si d'après votre concept de personnage, vous vous considérez comme très riche, vous pouvez d'une simple petite obole payer une tournée générale.

++ Dans les deux auberges, vous pouvez commander de la bière d'oubli (en réalité c'est du cidre ou un jus de fruit que vous achetez sous nom de bière d'oubli), qui efface une partie de votre mémoire. Réservée aux personnages aux pulsions autodestructrices ou tout simplement accros à cette substance. Quand vous buvez la bière d'oubli, vous racontez un souvenir de votre choix à la cantonnade, puis vous l'oubliez.

++ Le débriefing du dimanche matin :

9H du matin : Chaque communauté fait un débriefing, puis chaque représentante de communauté fait un résumé de ce debriefing pour tout le monde.